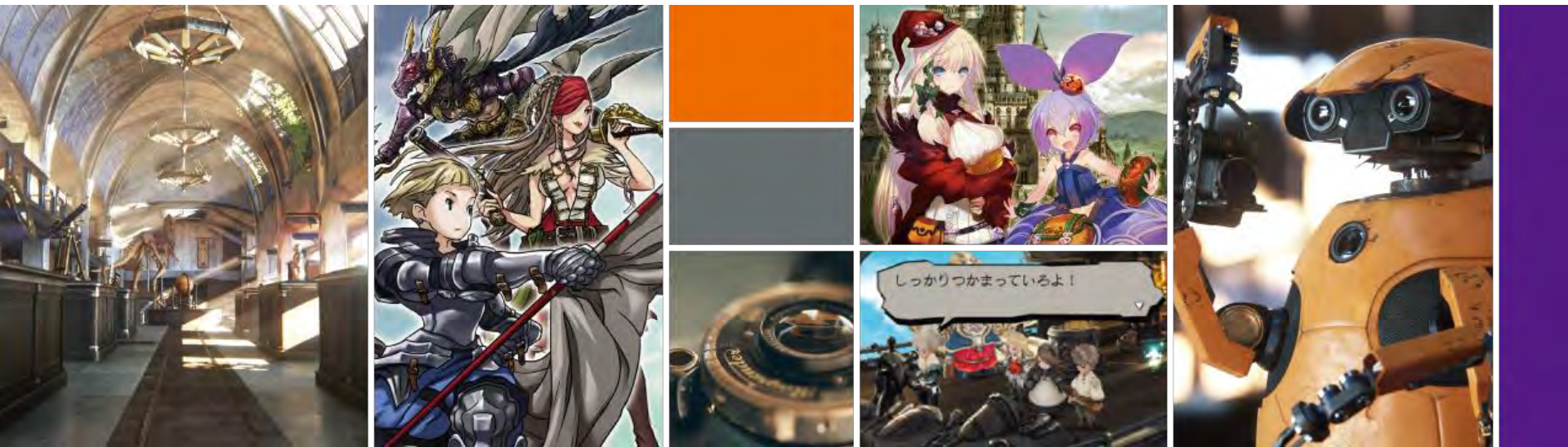


Silicon Studio:

「成長可能性に関する説明資料」



2015年2月

シリコンスタジオ株式会社

東証マザーズ

証券コード: 3907

©Silicon Studio Corp., all rights reserved.

シリコンスタジオとは・・・

Entertainment から、EnterNextへ

世界最高レベルのリアルタイム3DCG技術をフル活用し、
ゲーム業界をはじめとするエンタテインメント業界の発展に尽くします。

「EnterNext」とは・・・

「Entertainment」という単語の語源には、

「enter」（中に）＋「tain」（保つ）

という現状維持のニュアンスが含まれます。

シリコンスタジオは、より積極的に、発展的に新たな価値を作り出していく
という思いを含めた概念として、「EnterNext」というキーワードを生み出し、
常に最先端の感動を、技術とともに発信しています。



シリコンスタジオ株式会社 SILICON STUDIO CORPORATION

- 事業内容 3DCG技術に基づくミドルウェアの開発、自社コンテンツの開発、人材サービス等
- 本社所在地 東京都渋谷区恵比寿1-21-3
- 設立 1999年11月22日
(2000年1月1日より営業開始)
- 代表者 代表取締役会長 関本 晃靖
代表取締役社長 寺田 健彦
- 従業員数 278名(連結)
- グループ会社 イグニス・イメージワークス株式会社(連結子会社)
マッチロック株式会社(連結子会社)
株式会社イリンクス
プライムスイッチ株式会社
Silicon Studio (Thailand) Co., Ltd.



代表取締役会長
関本 晃靖



代表取締役社長
寺田 健彦

「YEBIS3」の国内販売および北米・ヨーロッパ向け販売を開始
 スマホ向けネイティブアプリ「モンスタータクト」をGoogle Playにおいて提供開始
 スマホ専用ソーシャルゲーム「逆襲のファンタジカ」をリリース
 ソーシャルゲーム「戦国武将姫MURAMASA」をリリース
 「OROCHI3」をリリース
 「YEBIS2」の国内販売および北米・ヨーロッパ向け販売を開始
 オールインワンゲームエンジン「OROCHI」の販売を開始
 ソーシャルゲーム「三国志カードバトル」をリリース

2012年～
 ゲーム制作プラットフォーム
 としての地位確立

2000年 2004年 2007年 2008年 2009年 2010年 2011年 2012年 2013年 2014年



2008年～2011年
 ノウハウのアウトプットと
 自社開発

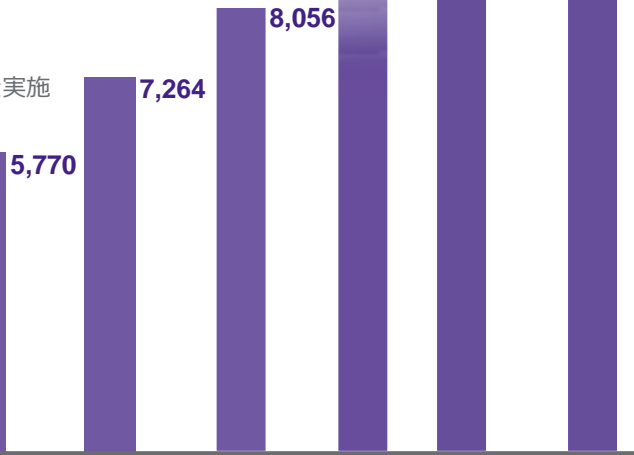
3DCG映像制作のイグニス・
 イメージワークス株式会社を設立
 ゲーム開発本部を発足し、
 自社内ミドルウェアを活用したコンテンツ開発を実施

次世代ミドルウェア「DAIKOKU」「YEBIS」の販売を開始
 クリエイターの派遣・紹介事業「クリエイター・エージェント」開始

日本SGIからグラフィックス技術集団として独立・設立

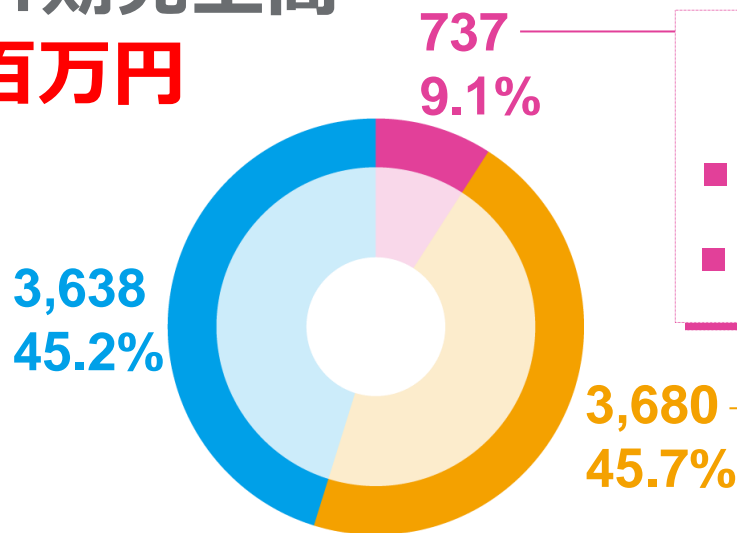
2000年～2008年
 ゲーム開発の
 ノウハウ構築

2000 2004 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 ... 20XX



開発推進・支援事業をコアとして、ワンストップソリューションを提供

2014/11期売上高
8,056百万円



Manpower 人材事業

- 人材派遣サービス デジタルコンテンツ分野に特化したクリエイターの人材派遣サービス
- 人材紹介サービス デジタルコンテンツ分野に特化したクリエイターの人材紹介サービス

Technology

開発推進・支援事業

- ミドルウェア開発 ゲーム開発エンジン「OROCHI」、ポストエフェクトミドルウェア「YEBIS」等のライセンス販売
- ソリューションサービス オンラインゲームのサーバーサイド開発、サーバ設計、ネットワークの構築・運用・監視サービス
- 開発受託 他社ブランドゲームタイトルの等の開発

Contents

コンテンツ事業

- コンテンツ 自社タイトルによるスマートフォン向けゲームの開発・販売



着実に増収を続け、安定した利益を創出する当社のコア事業





Technology

開発推進・支援事業

① ミドルウェア開発・販売

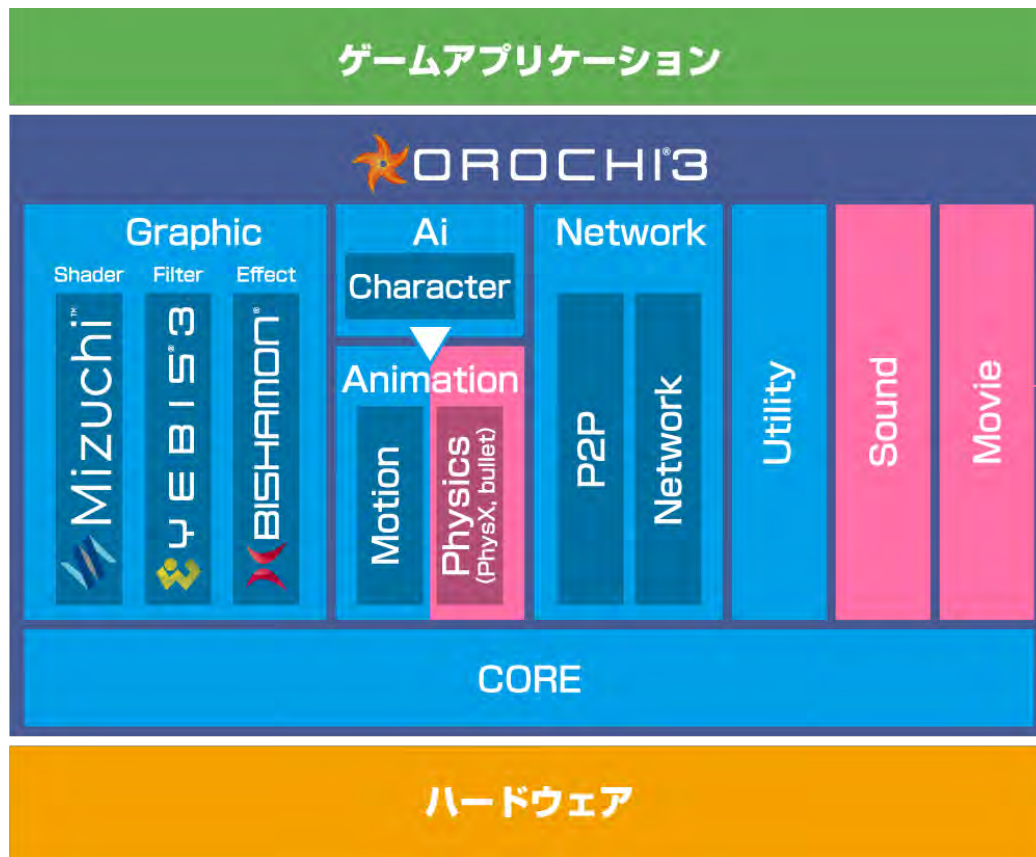
- ゲーム開発の効率化、最高水準のCG表現の実現を支援する各種ミドルウェア製品の提供

主なミドルウェア製品

	特長	競合状況
オールインワンゲームエンジン 	<ul style="list-style-type: none"> ■ ゲーム開発に必要なライブラリやツール網羅したオールインワンゲームエンジン。「YEBIS」など当社先端技術を惜しみなく搭載 ■ 日本でのローカルサポート ■ マルチプラットフォーム対応 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 海外の競合製品として、米国Epic社製「Unreal4」が強力な存在 ■ 国産のゲームエンジンとしては随一 ■ ただ、大手ゲームメーカーは自社製エンジンを使用しているケースも多い
ポストエフェクトミドルウェア 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 眩しい部分の輝き、ピンボケ、動きのある物体のブレといった高度な光学表現を可能に ■ リアル志向だけでなく、光筋（ゴッドレイ、ライトシャフト）、コロナ、陽炎といったアート志向なビジュアル作成も可能 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 国内のみならず世界でもトップレベルの技術水準 ■ 「PS4」、「XBOX ONE」の登場でより高品質な3D画像を実現し、他製品との差は鮮明になったと思われる
レンダリングエンジン 	<ul style="list-style-type: none"> ■ きわめて実写に近い映像表現を可能にしたレンダリングエンジン ■ 物理ベースレンダリングを導入し、リアルタイムレンダリングで実現 ■ 大手ゲームメーカーでも対応困難な圧倒的な高画質表現を実現 	

国産ゲームエンジントップクラスの技術力

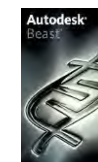
「OROCHI3」の概念図



オールインワンゲームエンジン

- ゲームに必要な機能を全て提供
- カスタマイズ性と拡張性を両立
- 幅広いパートナーシップ
- 最先端技術を標準装備 (Mizuchi/YEBIS3)
- 手厚いローカルサポート体制

パートナーシップ



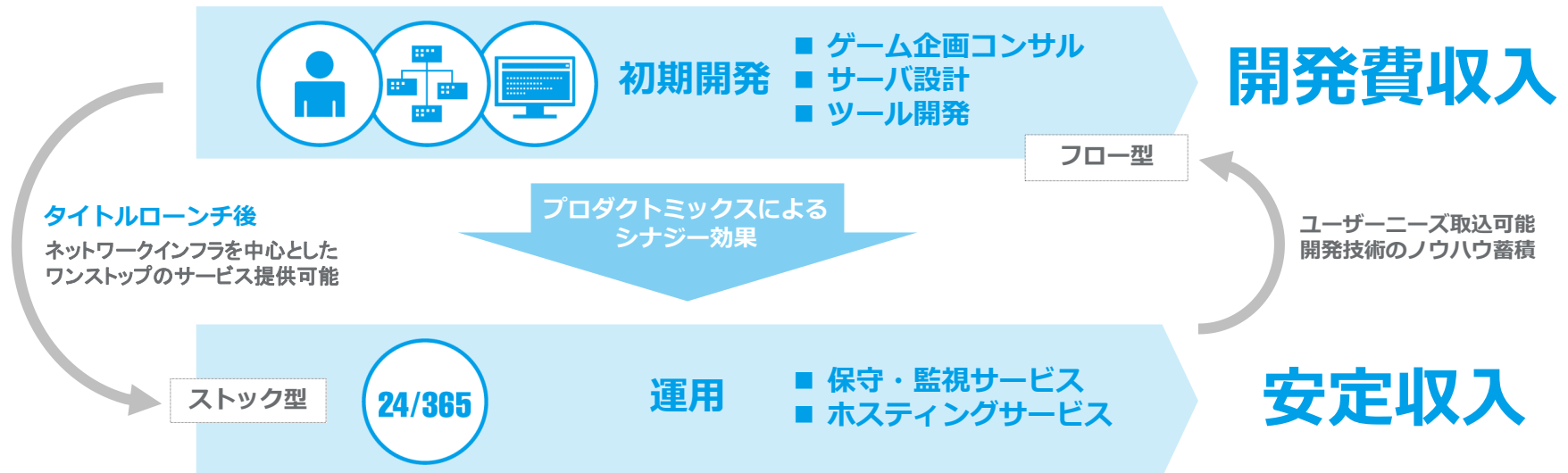
オンラインゲームの台頭による安定収入と高利益率を実現

Technology

開発推進・支援事業

② ソリューションサービス

- オンラインゲームに係るネットワークインフラの構築から運用、保守に関するワンストップソリューション
- 大口顧客向けの売上増により、増収基調



Technology

開発推進・支援事業

③ 他社ブランドゲームタイトルの開発受託

- 自社ミドルウェアの活用により、ハイクオリティの映像表現を可能にして、革新的な作品を提供

受託開発実績

	2012/11期	2013/11期	2014/11期
開発タイトル数	16 タイトル	23 タイトル	26 タイトル
3DS	3	3	3
PSVita		2	1
PS3	1	2	2
PS4			1
iOS	1	2	1
Android	1	2	1
CG(映像制作)	10	12	14
Arcade			1
PC(Steam)			2



全世界累計111万本販売



全世界累計54万本販売

※VZCharts:2014年12月現在

企画力・技術力を駆使したコンテンツ制作と運用力でロングセラー化

🎮 Contents

コンテンツ事業

– スマホ向け自社パブリッシングのオリジナル・ゲーム事業

『逆襲のファンタジカ』



DeNA(Mobage)
Ngmoco
Mobage(アジア)

王道ファンタジーをモチーフに、タワーディフェンス(注)とカードゲームを組み合わせたネイティブアプリ。仲間と協力してモンスターの進行を食い止めるシミュレーションRPG(ソーシャルゲーム)

世界764万ダウンロード (11/30)

『三国志カードバトル』



DeNA(Mobage)

三国志に登場する武将達のカードを集めて敵将や他のプレイヤーと戦い、物語を進めていくRPG(ソーシャルゲーム)

107万ダウンロード (11/30)

『戦国武将姫—MURAMASA—』



DeNA(Mobage)
Mixi
モブキャスト
ヤマダゲームス
トラゲー

戦国武将が妖艶可憐な女性カードに大変身するゲーム(ソーシャルゲーム)

63万ダウンロード (11/30)

『刻のイシュタリア』



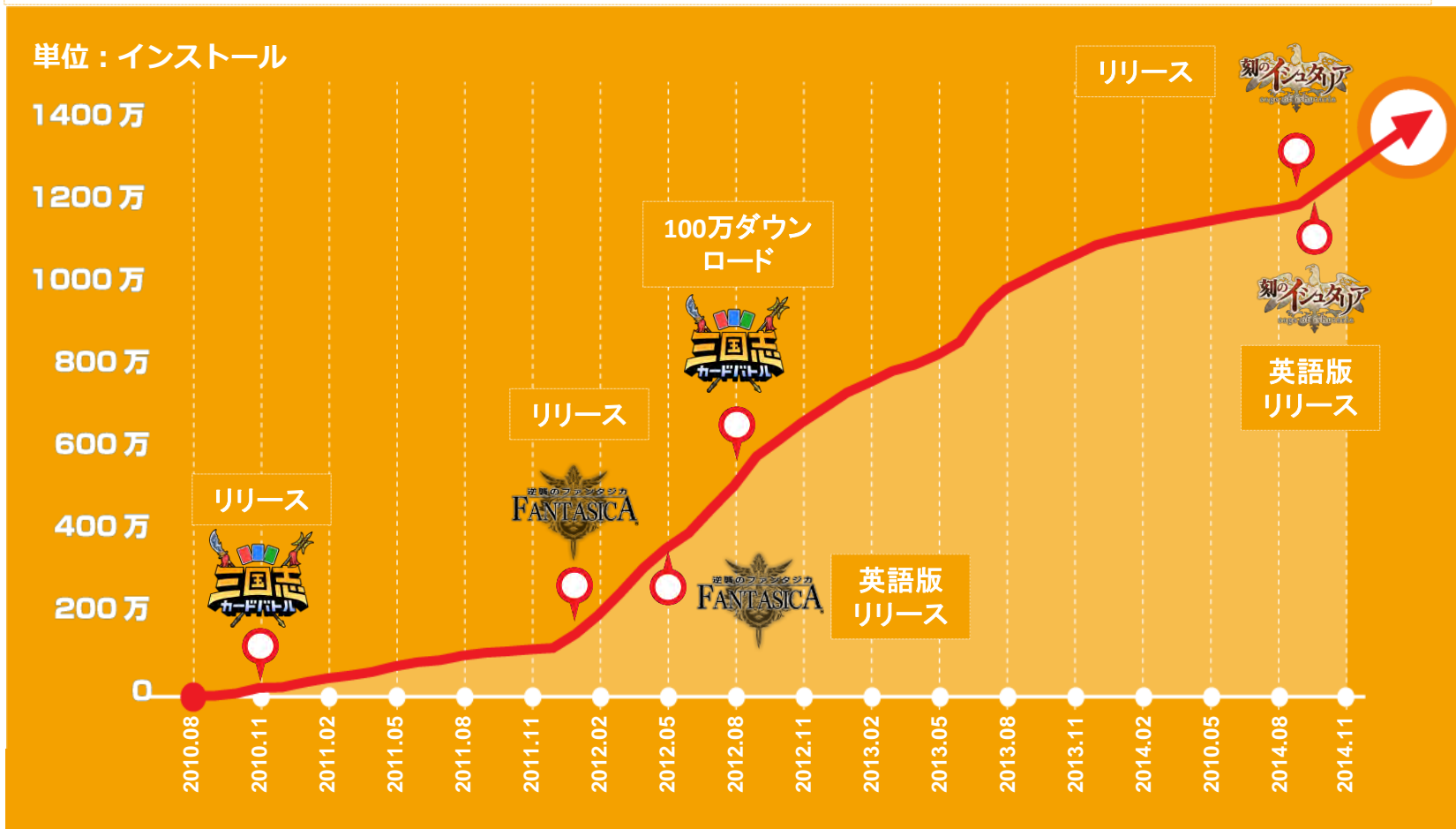
AppStore(Apple/iOS)
GooglePlay(Google/Android)

ユニットを集めデッキを作成。ミッションで敵を撃破しながらストーリーを進めるコマンドバトルRPG

54万ダウンロード (11/30)

国内外問わず、ダウンロード数は大きく増加傾向

自社コンテンツ累計インストールユーザー数月次推移

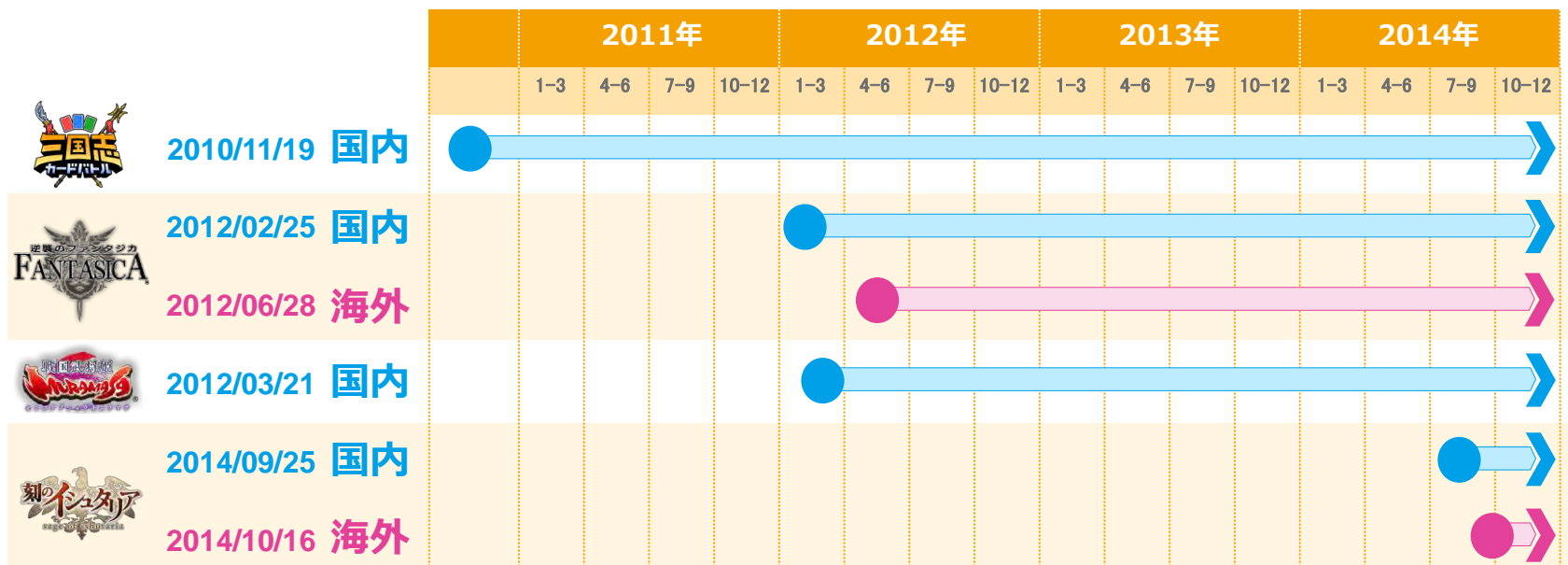


国内のみならず、海外展開でのロングセラーが当社の特徴の一つ

自社開発コンテンツの国内・海外売上比率（2014年度）



ロングセラータイトル（継続中タイトル）



業界を知悉するエージェントを揃えた高いマッチング率

 **Manpower** <http://www.creatoragent.com/>
人材事業

— 2014年11月末現在登録者数 **約3,500名**

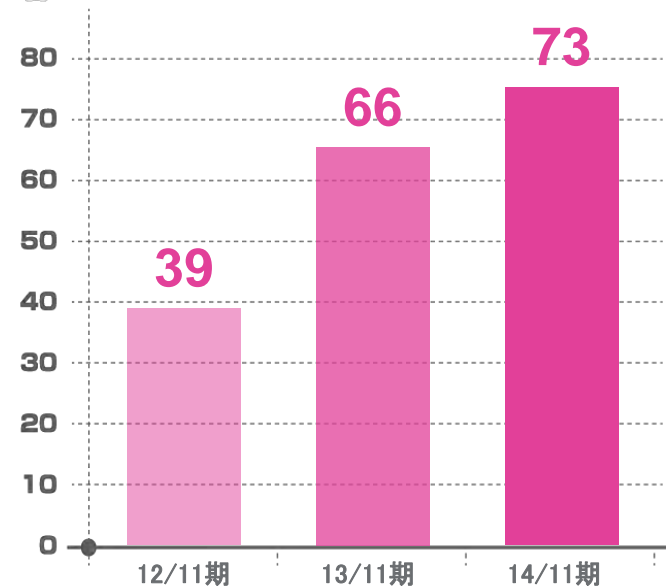
人材派遣 稼働者数推移

単位：名



人材紹介実績

単位：名



シリコンスタジオの強み

リアルタイムグラフィックス技術、ミドルウェア技術において、国内唯一の存在

技術

1

リアルタイムグラフィックスで世界最高レベルの技術水準

- 米国SGIをルーツとする技術者集団を擁す稀有な企業文化を持つ
- 有力ゲームメーカーとの確かな信頼関係

ワンストップサービス

2

ゲーム制作に必要なリソースをワンストップサービス

- ゲーム開発会社のあらゆる課題を解決する他社には無いソリューション提供
- ヒトによるソリューションとテクノロジーによるソリューション

シナジー

3

多様な収益源・シナジー効果

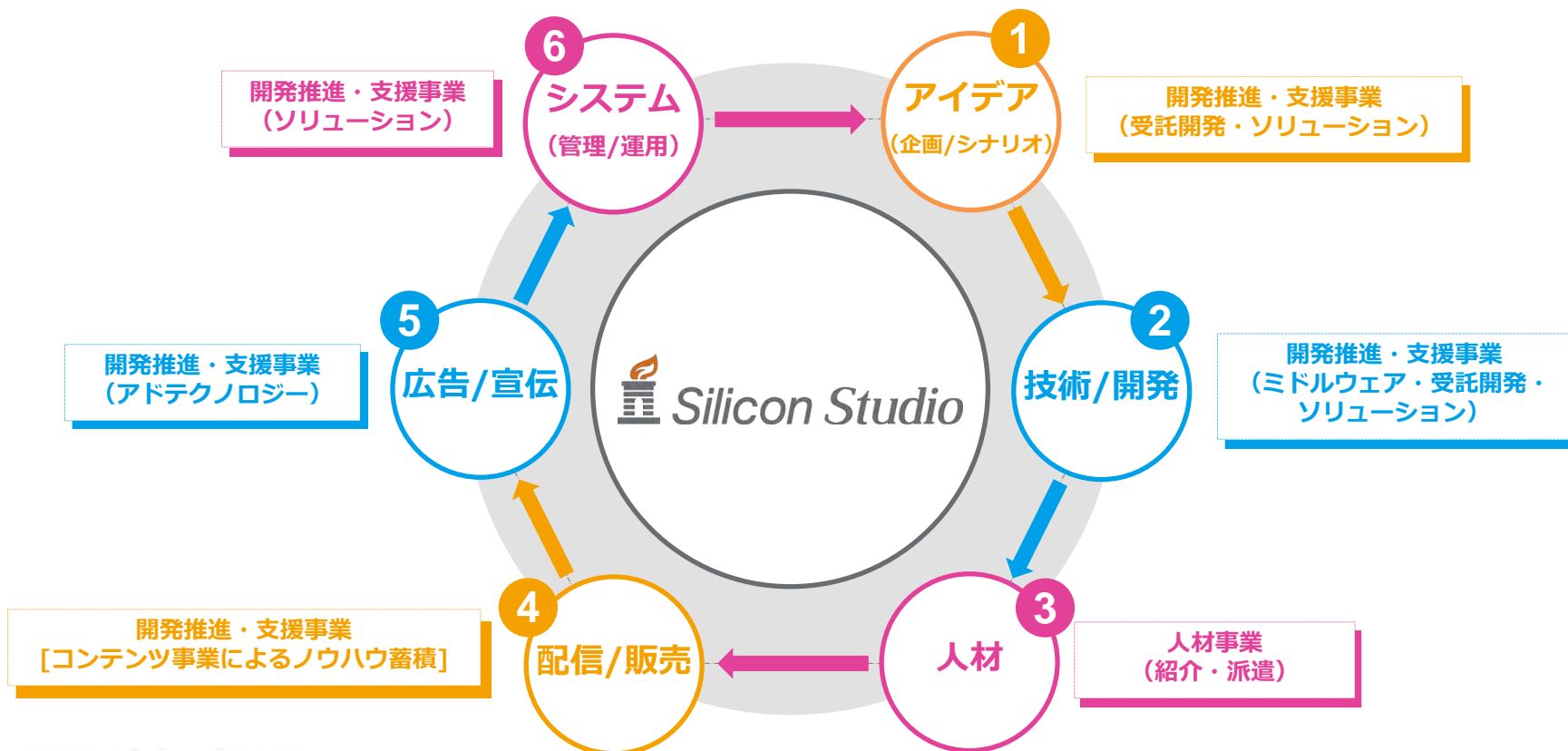
- 競争力の高いリアルタイム3DCG技術・ミドルウェア技術を軸に事業間シナジーを創出

国内トップクラスのノウハウを持つゲーム制作プラットフォーム

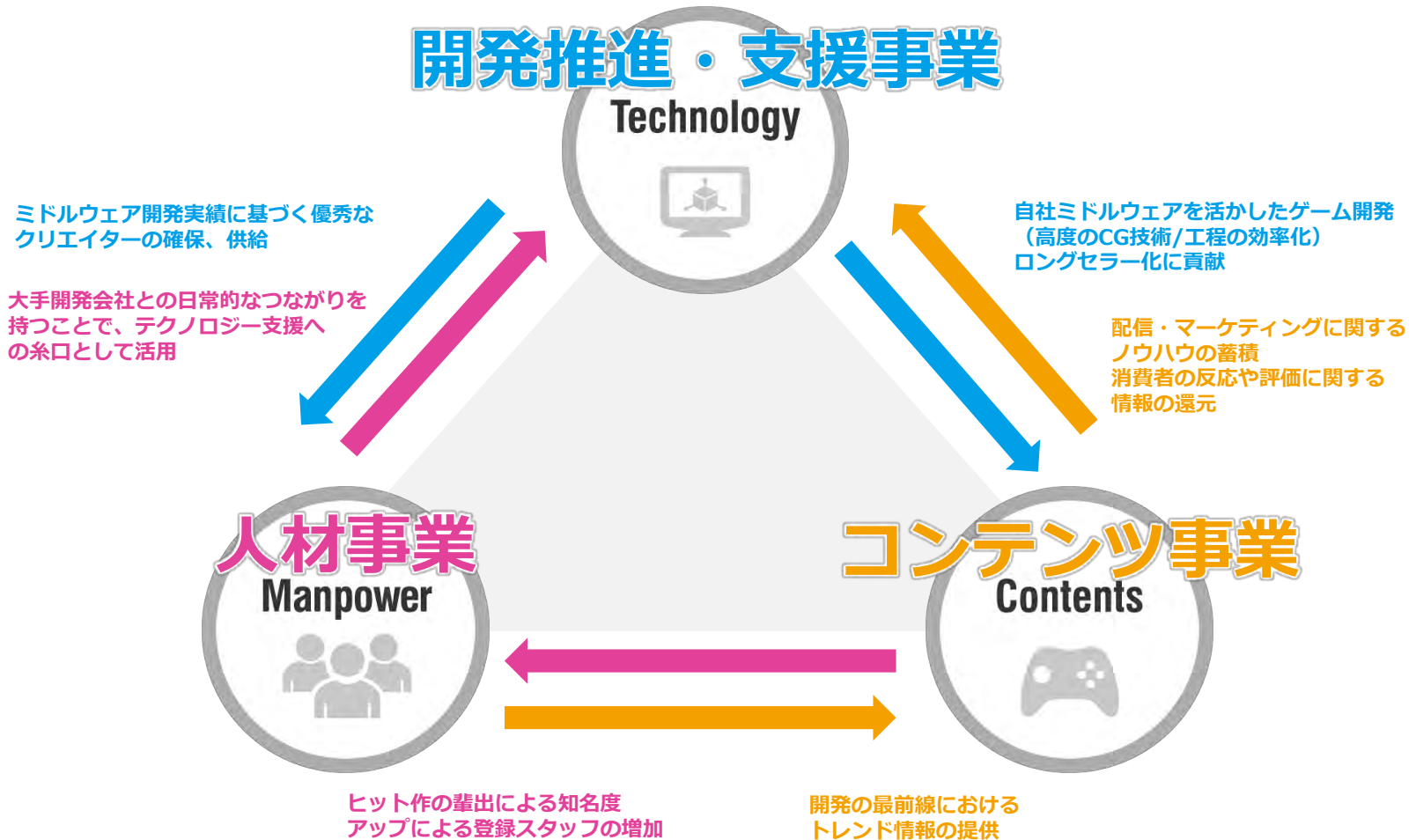
ゲーム制作におけるプラットフォームとして、あらゆる課題を解決

ゲーム開発会社が抱える課題を **ワンストップ** で解決

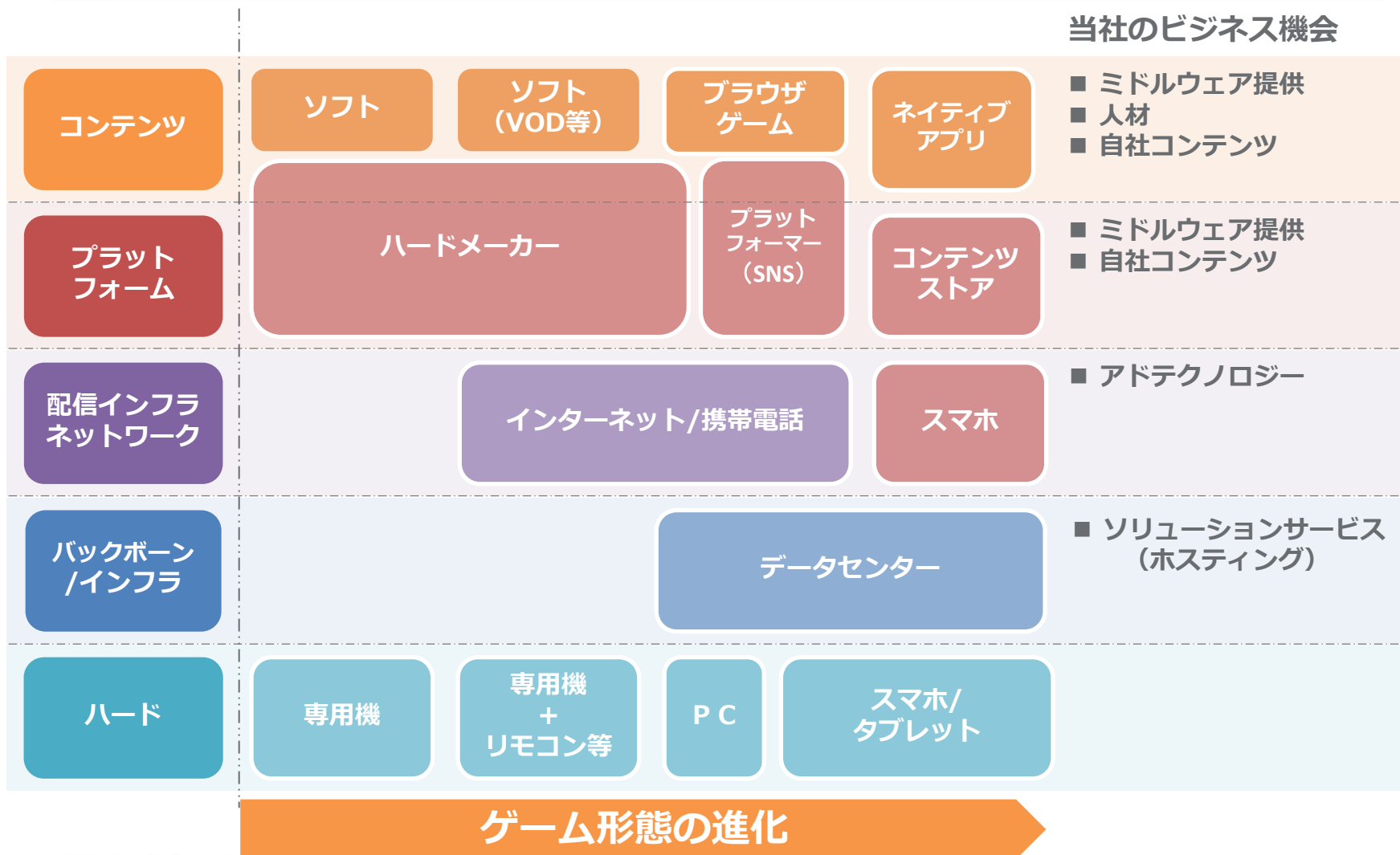
ビジネスイメージ



リアルタイム3DCG技術・ミドルウェア開発技術を軸に事業間シナジーを創出

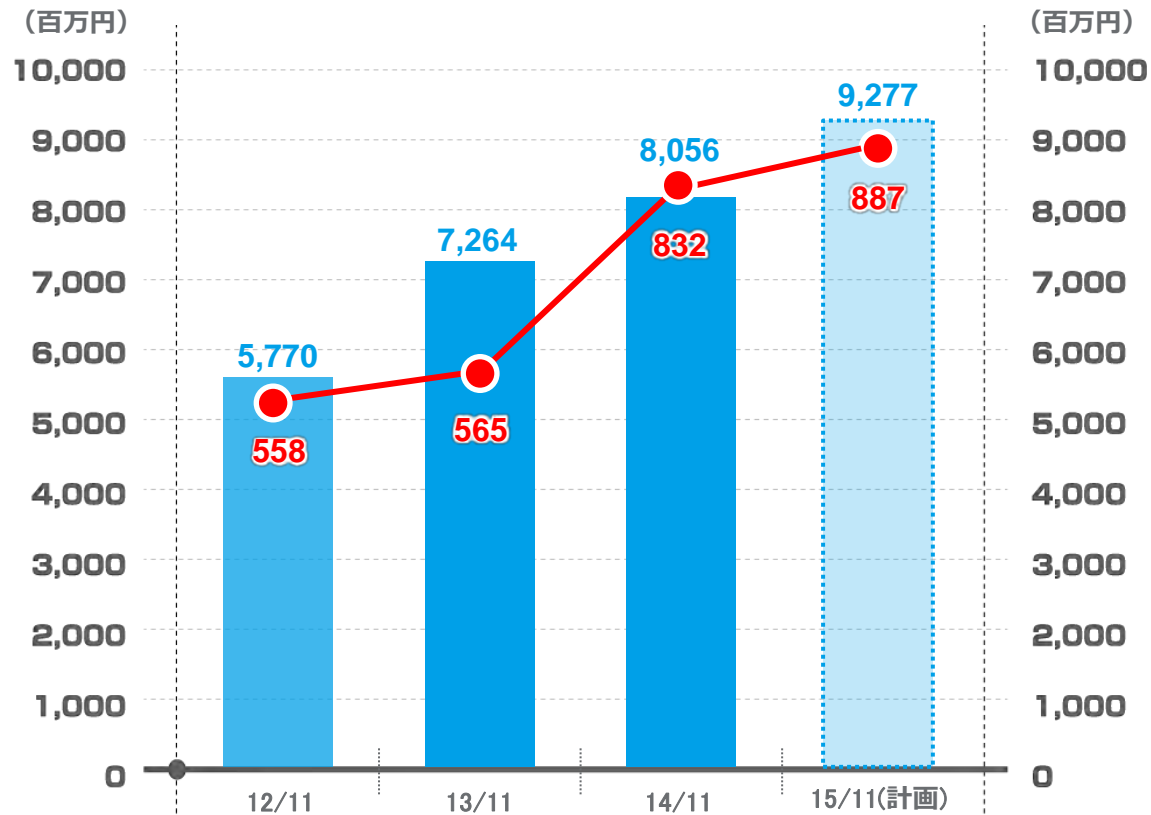


コンテンツからインフラまで、当社の活躍の場は幅広い



売上高・経常利益とも順調に拡大

連結業績



■ 売上高 (左目盛) ● 経常利益 (右目盛)

ハイクオリティなゲームのニーズは大きく、ミドルウェアの活躍は更に広がる

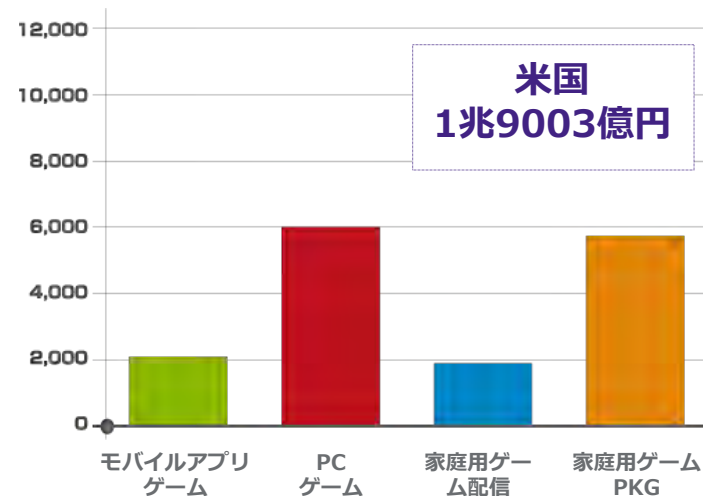
2013年の全世界における ゲームコンテンツ市場規模

6兆3269億円

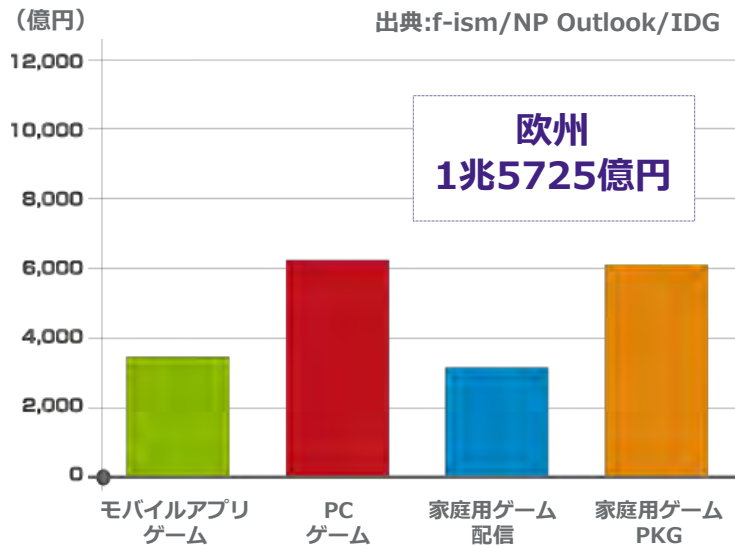
パッケージゲーム市場規模 **1兆7143億円**

デジタル配信ゲーム市場規模 **4兆6127億円**

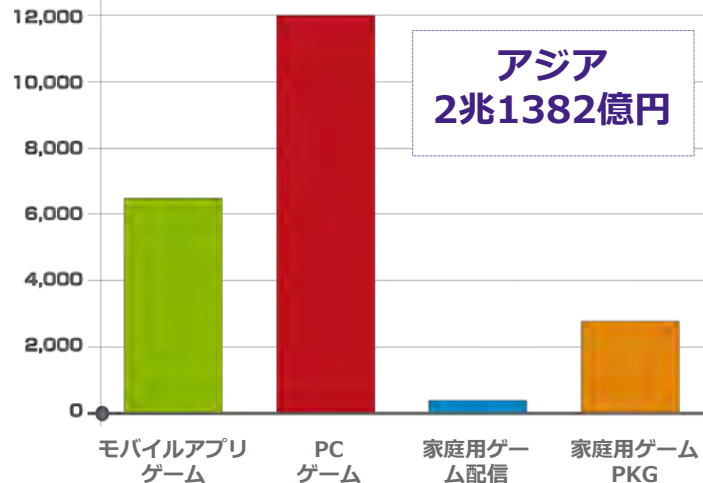
(億円) 出典:NP Outlook/IDG



出典:f-ism/NP Outlook/IDG

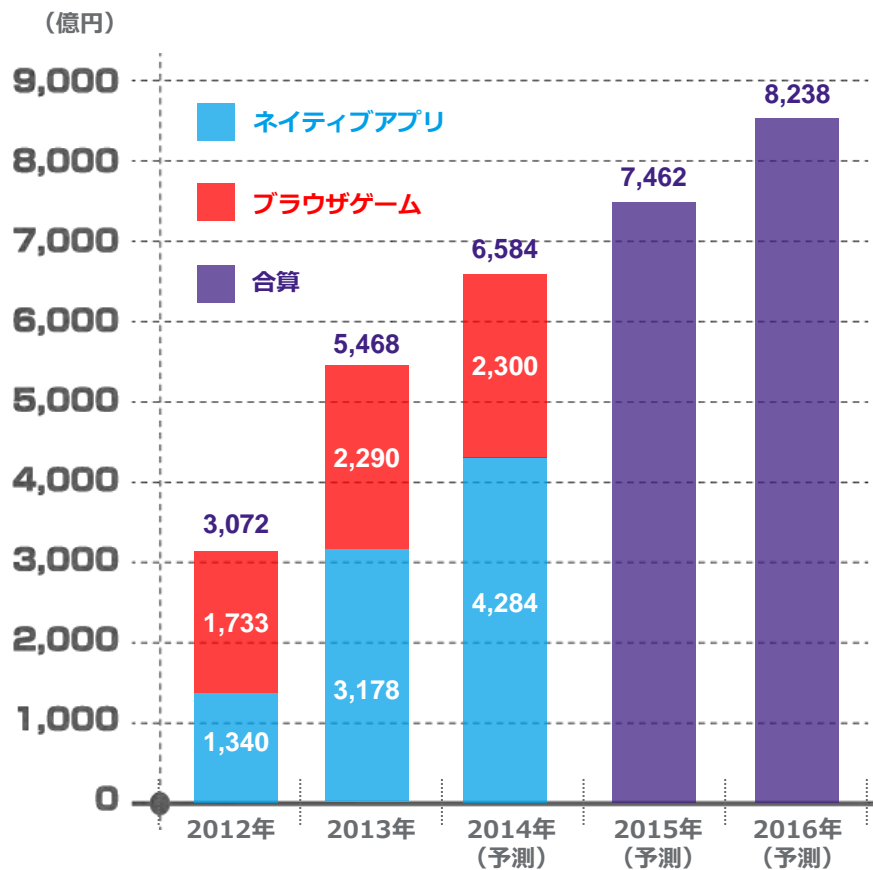


(億円) 出典:NP Outlook/IDG



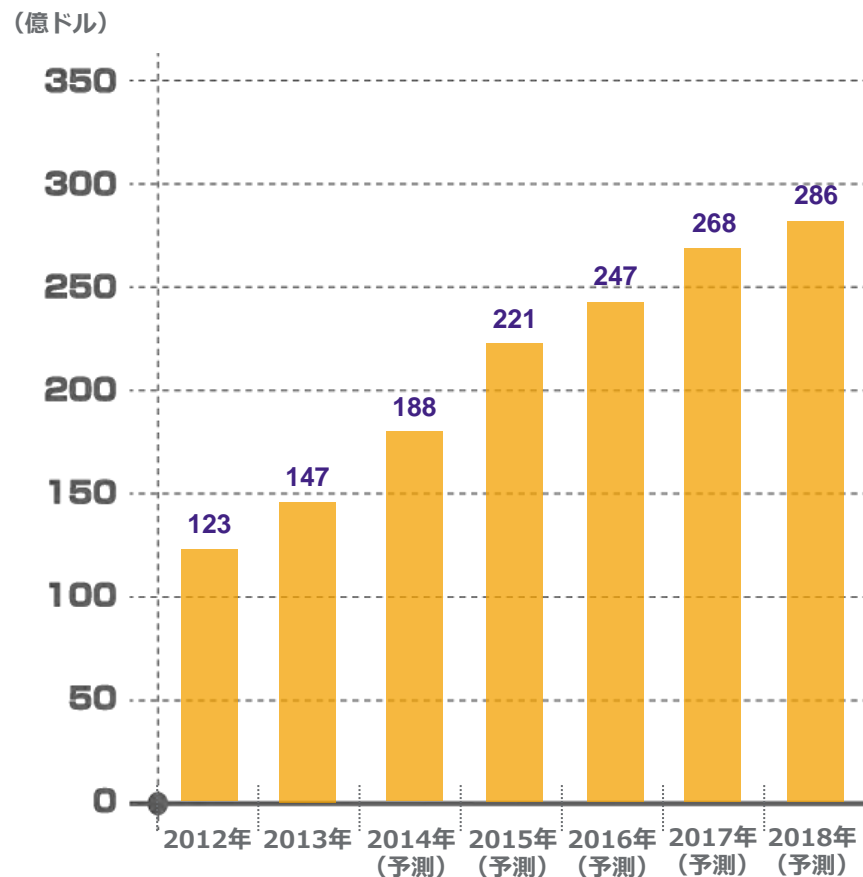
モバイルゲームのハイクオリティ化が進み、当社の活躍の場が広がる状況

スマートフォンゲーム市場規模予測



出典) CyberZ/シード・プランニング共同調べ

世界のモバイルゲーム市場規模予測



出典) International Development Group

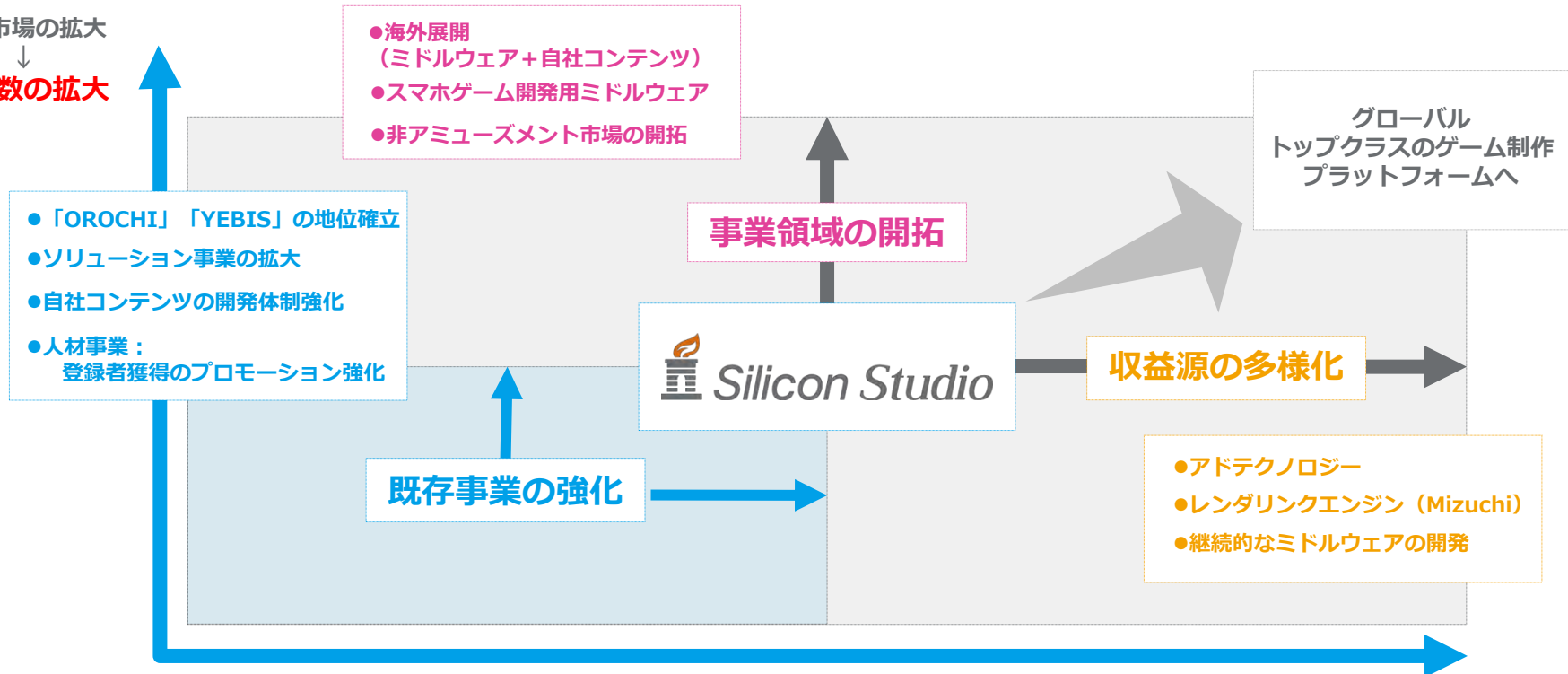
- 競争力の源泉である **リアルタイム3DCG技術をベース**に展開
- セグメント間、部門間の連携による **事業シナジーの最大化**
- 拡大が期待される **スマホ市場**に集中的に投資



新たなビジネス
チャンスの発掘

成長戦略

対象市場の拡大
↓
顧客数の拡大



新規ビジネス－アドテクノロジー

アドテクノロジーとは・・・

高度な広告配信技術を用いて特定のユーザーをターゲティングし、効率的に配信する仕組み

当社は、出資先の米GET.IT社のモデルを日本で展開、

「Google Display Network」に特化した広告配信最適化運用サービスを開始

サービスフロー



新規ビジネス – スマートフォン用ミドルウェア



HOME ● FEATURES ● DOCUMENTATION ● DOWNLOAD ● COMMUNITY

Create cross-platform games in C#

READ MORE +

DOWNLOAD

FORK US ↻

Welcome to Paradox

Paradox is a versatile and engaging game engine, that will empower you to make stunning games that better fit your vision!

- 高級言語C#を使用したゲーム開発用ミドルウェア
- 1ソースでiOS/Android/WindowsPhone/WindowsStoreをサポート
- オープンソースで無償提供、コミュニティ型サポート
- 有償プラグイン、課金ゲームサーバー、プロ版ツールを開発中

事業基盤の強化

① 資金調達による財務基盤の強化

- 急拡大する市場に対応するための資金調達手段と能力の獲得
- 研究開発、設備投資の強化
- 世界市場での事業展開

② 人材獲得・育成の強化

- 海外展開を視野に入れた人材の獲得、高度な技術を保有するエンジニアリングの獲得
- ヒット作を出し続けることで知名度を上げていく一方で、IPOによるメリットも今後活用していく
- 外注においても、多方面に、かつ高度な技術を保有する外注先を確保

③ 上場企業として求められる株主重視の経営の実践

- 積極的な適時開示、株主および投資家とのコミュニケーション
- 成長戦略を実現する財務・投資戦略に見合う株主還元の実施

本資料の取り扱いについて

- 本書には、当社に関連する見通し、将来に関する計画、経営目標などが記載されています。これらの将来の見通しに関する記述は、将来の事象や動向に関する現時点での仮定に基づくものであり、当該仮定が必ずしも正確であるという保証はありません。様々な要因により、実際の業績が本書の記載と著しく異なる可能性があります。
- 別段の記載がない限り、本書に記載されている財務データは日本において一般に認められている会計原則に従って表示されています。
- 当社は、将来の事象などの発生にかかわらず、既に行っております今後の見通しに関する発表等につき、開示規則により求められる場合を除き、必ずしも修正するとは限りません。
- 当社以外の会社に関する情報は、一般に公知の情報に依拠しています。